

Spirits of the Forest



Spirits of the Forest



In jedem Zeitalter lüftet ein mythischer Wind den Schleier zwischen dem Geisterreich und unserer Welt. Wundersame Setafsm steigen, angezogen von der Kraft eines altertümlichen Waldes, durch Wolken auf, um ihr hundertjähriges Spiel einmal mehr zu beginnen.

Du bist einer von ihnen – ein gleichsam mächtiges wie neugieriges Wesen. Das Leben des Waldes fasziniert dich und so sammelst du eifrig Pflanzen, Tiere und Naturgeister, um sie deiner Menagerie der Mysterien hinzuzufügen. Doch du bist nicht allein: Andere deiner Art wetteifern mit dir um die schönsten Wäsen des Waldes.

In Spirits of the Forest symbolisiert ihr die vier Elemente, aus denen sich die Kräfte der Natur speisen. Bis zu vier Spieler wetteifern darum, die meisten Geistsymbole zu sammeln; eine Mehrheit bei jedem Naturgeist bringt Naturpunkte. Es gewinnt, wer bei Spielende die meisten Naturpunkte besitzt.

Spielmaterial



48 Naturgeist-Plättchen 14 Vorteilsmarker



12 Edelsteine



1 Einzelspielerkarte

Die Naturgeist-Plättchen

Die Naturgeist-Plättchen stellen die neun verschiedenen Geister des Waldes dar. Jedem Naturgeist ist eine eigene Farbe und ein eigenes Totemtier zugeordnet. Auf jedem Plättchen befinden sich oben 1 oder 2 Symbole, ein Geist-Symbol bzw. eines der 3 Kraft-Symbole: die Wildheit des Feuers, die Mystik des Mondes oder die lebensspendende Kraft der Sonne.

Geist-Symbol

Kraft-Symbol (Sonne)



Gesamtanzahl dieser Geist-Symbole im Spiel

Auf jedem Naturgeist-Plättchen befindet sich unten eine Zahl. Diese gibt an, wie viele Symbole dieses Geistes es im Spiel gibt.



Spielaufbau

Mischt die 48 Naturgeist-Plättchen und legt sie offen in 4 Reihen à 12 Plättchen auf dem Tisch aus; dies ist euer Wald.

Mischt die 14 Vorteilsmarker und legt 8 davon verdeckt auf den Naturgeist-Plättchen aus, wie auf dem Bild gezeigt. Die übrigen 6 Plättchen werden nicht benötigt; legt sie unbesehen zurück in die Spielschachtel.

Im Spiel zu zweit erhaltet ihr je 3 Edelsteine eurer Farbe. Bei 3 oder 4 Spielern erhaltet ihr je 2 Edelsteine eurer Farbe.

Wer zuletzt einen Waldspaziergang gemacht hat, wird Startspieler.



Spielübersicht

Beginnend beim Startspieler (und dann im Uhrzeigersinn) verläuft Spirits of the Forest über mehrere Runden. In jedem eurer Züge sammelt ihr Plättchen, seht euch Vorteilsmarker an und legt Edelsteine aus. Dann ist euer linker Nachbar am Zug.

Plättchen sammeln

In jedem Zug sammelt ihr Plättchen von einem der beiden Enden des Waldes. Wählt dazu *eine* der folgenden Aktionen:



1. Nimm 1 Plättchen einer Farbe mit 2 abgebildeten Geist-Symbolen.
2. Nimm bis zu 2 Plättchen derselben Farbe mit jeweils 1 abgebildeten Geist-Symbol.



Hinweis: Es ist erlaubt, 2 nebeneinander liegende Plättchen mit je 1 abgebildeten Geist-Symbol zu nehmen. Indem du das erste Plättchen nimmst, wird das nächste zum „Ende des Waldes“.

Hinweis: Im ersten Zug des Spiels darf der Startspieler nur 1 Plättchen nehmen, unabhängig von der Anzahl abgebildeter Geist-Symbole.

Lege die Plättchen nach Farbe sortiert so vor dir aus, dass sie sich überlappen und nur die Geist- und Kraft-Symbole sichtbar bleiben.



Hinweis: Wenn du kein Naturgeist-Plättchen nehmen kannst, überspringe diesen Schritt.

Vorteilsmarker ansehen

Nimmst du ein Plättchen mit einem Vorteilsmarker darauf, so schaust du dir den Marker heimlich an und legst ihn verdeckt vor dir ab.



Deine Vorteilsmarker mit Geist- oder Kraft-Symbolen bleiben bis zum Spielende verdeckt liegen. Sie zählen bei der Schlusswertung als zusätzliche Geist- oder Kraft-Symbole.



Vorteilsmarker mit „+“-Symbol können jederzeit im Spiel eingesetzt werden. Durch sie erhältst du einen Edelstein zurück, der zuvor aus dem Spiel entfernt wurde.

Edelsteine auslegen

Nachdem du Plättchen genommen hast, darfst du einen deiner Edelsteine auf ein beliebiges Naturgeist-Plättchen des Waldes legen, auf dem sich noch kein Edelstein befindet. Es dürfen auch Plättchen gewählt werden, auf denen Vorteilsmarker liegen.



Hast du keine Edelsteine mehr vor dir liegen, darfst du einen deiner Edelsteine von einem Plättchen auf ein anderes verschieben, sofern auf dem Ziel-Plättchen noch kein Edelstein liegt.



Indem du einen Edelstein auf ein Plättchen legst, versuchst du, dir dieses Plättchen für einen späteren Zug zu reservieren. Nimmst du dir das Plättchen in einem der folgenden Züge, erhältst du auch den Edelstein zurück und kannst ihn ab sofort wieder einsetzen.

Hinweis: Jeder Spieler darf nur 1 Edelstein pro Zug auslegen oder bewegen.

Du darfst ein Naturgeist-Plättchen auch dann nehmen, wenn ein Edelstein eines Mitspielers darauf liegt. In diesem Fall musst du einen eigenen Edelstein aus dem Spiel entfernen (von einem Naturgeist-Plättchen oder aus deinem Vorrat). Dein Mitspieler erhält seinen Edelstein wieder zurück und kann ihn später erneut einsetzen.

Sind alle deine Edelsteine aus dem Spiel, kannst du keine Naturgeist-Plättchen mehr nehmen, auf denen Edelsteine deiner Mitspieler liegen.

Spielende / Wertung

Das Spiel endet, wenn das letzte Plättchen aus dem Wald genommen wurde. Jetzt deckt ihr eure Vorteilsmarker auf und berechnet eure Naturpunkte:

1. Naturgeister: Zählt für jeden der neun Naturgeister eure entsprechenden Geist-Symbole (nicht eure Naturgeist-Plättchen) und addiert passende Geist-Symbole eurer Vorteilsmarker.

Wer die meisten Symbole eines Geistes gesammelt hat, erhält so viele Naturpunkte, wie er Symbole dieses Geistes besitzt. Alle anderen erhalten keine Punkte.

Bei einem Gleichstand der meisten Geist-Symbole erhalten alle am Gleichstand teilnehmenden Spieler so viele Naturpunkte wie die Summe ihrer Geist-Symbole.

Besitzt ein Spieler kein Plättchen des jeweiligen Naturgeistes, verliert er 3 Naturpunkte. Vorteilsmarker werden in diesem Fall ignoriert.



Beispielzug



Blau ist am Zug. Beim „Plättchen sammeln“ hat Blau folgende Optionen:

- 1 Plättchen mit 2 Geist-Symbolen sammeln (1).
- 2 Plättchen mit je 1 Laub-Symbol sammeln (2) + (3).

Nimmt Blau Plättchen 2, aber nicht Plättchen 3, könnte sie auch Plättchen 4 als zweites Plättchen nehmen. Nimmt sie Plättchen 4, muss sie einen ihrer Edelsteine aus dem Spiel nehmen, da auf dem Plättchen bereits ein grüner Edelstein liegt; der grüne Edelstein wird an seinen Besitzer zurückgeben.

- 2 Moos-Plättchen (5) + (6) mit je 1 Geist-Symbol sammeln. So würde Blau ihren Edelstein von Plättchen 5 zurückerhalten. Plättchen 7 kann sie nicht mehr sammeln, da nie mehr als 2 Plättchen pro Zug gesammelt werden dürfen.
- Das Geist-Plättchen (8) (und den Vorteilsmarker) sammeln. Es ist nicht möglich, auch noch das Geist-Plättchen rechts aus der zweiten Reihe (1) zu sammeln, da damit die maximale Zahl an Geist-Symbolen überschritten wäre, die pro Runde gesammelt werden darf.

Solospiel

Bei der Solovariante von Spirits of the Forest spielst du gegen das Spiel um die meisten Naturpunkte.

Spieldaufbau

Der Aufbau beim Solospiel entspricht der Mehrspielervariante, mit folgenden Änderungen:

- Wähle die 9 Vorteilsmarker mit Geist-Symbolen. Alle anderen Vorteilsmarker kommen zurück in die Schachtel.
- Alle Edelsteine kommen zurück in die Schachtel.

- Mische die 48 Naturgeist-Plättchen und lege sie **verdeckt** in vier Reihen à 12 Plättchen aus. Decke das erste und letzte Plättchen jeder Reihe auf.
- Mische die 9 Vorteilsmarker, ziehe 3 und lege sie auf die Einzelspielerkarte: 2 verdeckt auf die Seite des Gegners (oben) und 1 offen auf dein Feld (unten). Die übrigen Vorteilsmarker kommen zurück in die Schachtel.



Spielübersicht

Das Solospiel entspricht der Mehrspielervariante, mit folgenden Änderungen:

1. Beim „Plättchen sammeln“: Wähle 1 offen liegendes Plättchen und lege es vor dir ab.
2. Wähle das offen liegende Plättchen auf der anderen Seite derselben Reihe und lege es dir gegenüber ab (in den Spielbereich deines Gegners).
3. Decke nun das erste und letzte Plättchen der Reihe auf, aus der du die Plättchen genommen hast.



..... *Einzelspieler*

Gegner



Führe die weiteren Spielzüge gemäß diesem Schema aus.

Sobald erstmalig eine Reihe leer wird, decke den ersten Vorteilsmarker der Gegenseite auf der Einzelspielerkarte auf und lege ihn in den Spielbereich des Gegners. Das Plättchen zählt als zusätzliches Symbol für den Gegner.

Wird zum zweiten Mal eine Reihe leer, decke den zweiten Vorteilsmarker der Gegenseite auf der Einzelspielerkarte auf und lege ihn in den Spielbereich des Gegners.

Das Spiel endet, sobald nur noch eine Reihe ausliegt.

Spielende / Wertung:

Du erhältst den offen liegenden Vorteilsmarker auf der Einzelspielerkarte. Geist-Symbole auf den Vorteilsmarkern werden bei der Bestimmung der Mehrheit berücksichtigt.

Kraftquellen werden im Solospiel nicht gewertet.

Erzielt der Gegner die Mehrheit eines Geistes, verlierst du das Spiel.

Hast du die Mehrheit oder Gleichstand bei den Geist-Symbolen, gewinnst du das Spiel. Für die Schlusswertung zählst du nun die Punkte wie im Mehrspielerspiel.

Zusätzliche Wertungsmöglichkeiten:

+5 Naturpunkte, wenn du den offenen Vorteilsmarker auf der Einzelspielerkarte vor der Wertung abwirfst.

+10 Naturpunkte, wenn du den offenen Vorteilsmarker auf der Einzelspielerkarte vor der Wertung dem Gegner gibst.



Sprachen



Diese Spielregel ist auf unserer Webseite in weiteren Sprachen erhältlich. Scanne den QR-Code oder gib die folgende Adresse manuell ein:

<https://thundergryph.com/rulebooks>

Service

Bei Fragen stehen wir dir zur Verfügung. Schreibe uns eine Email, wenn es Probleme gibt:

Ersatzteile:

replacements@thundergryph.com

Allgemeiner Service:

support@thundergryph.com

Mitwirkende

Autor: Michael Schacht

Verlag: ThunderGryph Games

Produktmanager: Gonzalo Aguirre Bisi

Redakteur: Keith Matejka

Illustrationen: Natalie Dombois

3D-Modelle: Erick Rafael Tosco

Grafiken: Daniel Oswaldo Tosco

Projektkoordinator: José David Ortega

Webseite: www.thundergryph.com

Deutsche Version: Board Game Circus

Übersetzer: Lars Frauenrath

Lektorat: Corinna Spellerberg,
Daniel Theuerkauf

© 2018 ThunderGryph Games,
Alle Rechte vorbehalten.





www.thundergryph.com

© 2018 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.